

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Gergely, “Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang,” APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). [Online]. Available: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- [2] S. M. Prasetyo, R. Gustiawan, and F. R. Albani, “Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia,” *Bul. Ilm. Ilmu Komput. dan Multimed.*, vol. 2, no. 1, pp. 65–71, 2024.
- [3] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), “Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia - Survei.” Accessed: Nov. 06, 2024. [Online]. Available: <https://survei.apjii.or.id/survei?emailSent=1>
- [4] kanal.psikologi, “Anak Kecanduan Gadget, Mengapa dan Bagaimana Mengatasinya?,” *Artikelpsikologi*. [Online]. Available: <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>
- [5] N. S. Rahayu, E. Elan, and S. Mulyadi, “Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini,” *J. Paud Agapedia*, vol. 5, no. 2, pp. 202–210, 2021, doi: 10.17509/jpa.v5i2.40743.
- [6] A. Widodo and D. Sutisna, “Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home,” *J. Didika Wahana Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 36–45, 2021, doi: 10.29408/didika.v7i1.3090.
- [7] T. Setiadi and F. Darnis, “Implementasi Game RPG Sebagai Media Edukasi Keterampilan Kewirausahaan Berbasis Mobile,” *J. Teknol. Inf. dan Terap.*, vol. 10, no. 1, pp. 51–57, 2023, doi: 10.25047/jtit.v10i1.318.
- [8] N. N. Maulida, S. Sukadi, and S. Rahayu, “Effectiveness of The Implementation Game-Based-Learning in Increasing Student Learning Outcomes,” *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 22, no. 3, pp. 252–265, 2022, doi: 10.17509/jpp.v22i3.50977.

- [9] H. Adrillian, S. Mariani, A. Prabowo, Z. Zaenuri, and W. Walid, "Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review," *J. Ris. dan Inov. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 751–767, 2024, doi: 10.51574/jrip.v4i2.1444.
- [10] E. Melati, F. Malabar, A. Hardiansyah, N. Husen, and P. Adi Cakranegara, "Identification of Online Educational Game Applications in Teaching English for Madrasah Students," *Nazhruna J. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 3, pp. 994–1012, 2022, doi: 10.31538/nzh.v5i3.2502.
- [11] R. M. M. Prasetyo, H. Syaputra, W. Cholil, and S. Sauda, "Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle," *J. Nas. Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 103–111, 2021, doi: 10.47747/jurnalnik.v2i2.526.
- [12] Nora Azizah, "Riset: Kemampuan Bahasa Inggris Masyarakat Indonesia Masih Rendah," <https://News.Republika.Co.Id/>. [Online]. Available: <https://www.antaranews.com/berita/3845247/riset-sebut-kemampuan-bahasa-inggris-masyarakat-indonesia-masih-rendah>
- [13] C. W. N. B. Butar, C. Yolanda, and U. Hasanah, "Eksplorasi Pentingnya Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris dalam Konteks Bisnis Global: Implikasi bagi Kesuksesan Mahasiswa dan Pertumbuhan Bisnis," *Jakadara J. Ekon. Bisnis, Dan Hum.*, vol. 3, no. 1, pp. 243–254, 2024, doi: 10.36002/jd.v3i1.2966.
- [14] P. Saputra Adi, Putu, Feoh, Gerson, Ardiada Dwi Made, I, Rahayu Wibawa, "Design and Development of English Language Education Game Based on Android Using Unity 3D Engine," 2024.
- [15] E. Umisara, A. Mutaqin, and S. U. N. Hidayah, "Development of Educational Augmented Reality Game as English Language Learning Media with Character Education Values," *Wahana*, vol. 75, no. 2, pp. 73–86, 2023, doi: 10.36456/wahana.v75i2.8025.
- [16] D. Silvia, R. Roedavan, and B. Pudjoatmodjo, "Aplikasi Game Edukasi

- Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMPN 1 Cugenang,” *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 9, no. 5, pp. 2683–2689, 2023.
- [17] N. Rokhman and F. Ahmadi, “Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa,” *Edukasi*, vol. 14, no. 2, pp. 166–175, 2020, doi: 10.15294/edukasi.v14i2.27477.
- [18] A. Alamsyah, E. M. A. Jonemaro, and M. A. Akbar, “Pengembangan Game Edukasi Kata Benda Bahasa Arab Pendahuluan dengan Iterative With Rapid Prototyping,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 6, pp. 2549–2556, 2022.
- [19] A. N. Octaviano, F. A. Ramadhani, and Y. I. Kurniawan, “Game Edukasi ‘Adventure of English’ sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar,” *J. Komput. dan Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–38, 2023, doi: 10.54082/kontak.4.
- [20] Tiar Gumilang Dhia Anwar and Sukirman, “Pengembangan Game Edukasi dengan Genre Role Playing Game Untuk Mendukung Pembelajaran Sistem Komputer,” *Decod. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 290–300, 2024, doi: 10.51454/decode.v4i1.353.
- [21] J. Agar, “What is technology?,” *Ann. Sci.*, vol. 77, no. 3, pp. 377–382, 2020, doi: 10.1080/00033790.2019.1672788.
- [22] E. Schatzberg, *Technology*. 2018.
- [23] K. Di and S. Dasar, “Teknologi berperan penting dalam pendidikan lanjutan khususnya di sekolah dasar,” vol. 1, no. 3, pp. 133–141, 2024.
- [24] D. E. Subroto, Supriandi, R. Wirawan, and A. Y. Rukmana, “Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia,” *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 07, pp. 473–480, 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i07.542.
- [25] REFO, “Tren Teknologi Pendidikan Selepas Pandemi,” Refo. Accessed: Nov. 12, 2024. [Online]. Available: <https://www.refoindonesia.com/tren->

teknologi-pendidikan-selepas-pandemi/

- [26] O. Mailani, I. Nuraeni, S. A. Syakila, and J. Lazuardi, “Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia,” *Kampret J.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2022, doi: 10.35335/kampret.v1i1.8.
- [27] Noermanzah, “Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian,” *Pros. Semin. Nas. Bulan Bhs.*, pp. 306–319, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- [28] N. N. K. Sari, Z. P. Maulida, and A. Salmawati, “Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi,” *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 3, pp. 3685–3692, 2024, doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i3.12571.
- [29] M. N. N, M. F. F, N. Layala, and G. Santoso, “Bahasa Inggris Menjadi Bahasa Internasional Sebagai Tinjauan Historis dan Politik,” *J. Pendidik. Transform.*, vol. 03, no. 02, pp. 139–150, 2024.
- [30] I. I. Purnomo, “Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 11, no. 2, p. 86, 2020, doi: 10.31602/tji.v11i2.2784.
- [31] L. H. Furudate / Shueisha, “HAIKYU!!” Project, MBS., G Holdings Co. and L. DAYAmonz Co., “Haiky Touch The Dream.” Accessed: Jun. 02, 2025. [Online]. Available: <https://www.touchthedream.net/>
- [32] Hoyoverse, “Hoyoverse Game (Genshin Impact & Honkai Star Rail).” Accessed: Jun. 02, 2025. [Online]. Available: <https://www.hoyoverse.com/en-us/>
- [33] INFOLD, “Love and Deepspace.” Accessed: Jun. 02, 2025. [Online]. Available: <https://loveanddeepspace.infoldgames.com/en-EN/home#1>
- [34] ATLUS, “Persona 3 Reload & Persona 5: The Phantom X.” Accessed: Jun. 02, 2025. [Online]. Available: <https://atlus.com/>
- [35] Y. Dilago, V. Tulenan, and S. Paturusi, “Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Tobelo Berbasis Android pada Anak,” *J. Tek. Elektro dan Komput.*,

- pp. 1–9, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika>
- [36] N. R. M. Anawaru, Y. Rada, and T. S. D. N. B. Mira, “Perancangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas V SD Tentang Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Android,” vol. 2, no. 5, 2024.
- [37] R. Risnawati, D. Manda, and S. Suardi, “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Perilaku Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar,” *Phinisi Integr. Rev.*, vol. 5, no. 1, p. 127, 2022, doi: 10.26858/pir.v5i1.31802.
- [38] D. R. Wati, “Gawai dan Pengaruhnya terhadap Keterlambatan Berbicara pada Anak Usia Dini,” vol. 2, no. 2, pp. 228–233.
- [39] LOGOPEDIA, “Logo Unity (Game Engine).” Accessed: Nov. 12, 2024. [Online]. Available: [https://logos.fandom.com/wiki/Unity_\(game_engine\)](https://logos.fandom.com/wiki/Unity_(game_engine))
- [40] F. Hussain, A. Hussain, H. Shakeel, N. Uddin, and T. L. Ghouri, “Unity Game Development Engine: A Technical Survey,” *Univ. Sindh J. Inf. Commun. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 73–81, 2020, [Online]. Available: <http://sujo.usindh.edu.pk/index.php/USJICT/>
- [41] M. Saefudin and S. Sudjiran, “Penerapan Perangkat Lunak Unity Dalam Pengembangan Aplikasi Game Dua Dimensi Berbasis Android,” *J. Ilm. SIKOMTEK*, vol. 13, no. 1, pp. 9–16, 2023, [Online]. Available: <https://sikomtek.jakstik.ac.id/index.php/jurnalsikomtek/article/view/28>
- [42] Abisona, “Logo Android,” Wordpress. Accessed: Nov. 06, 2024. [Online]. Available: <https://abisonna.wordpress.com/>
- [43] M. K. Raditya, “Evolusi Sistem Operasi Android: Sebuah Tinjauan Literatur,” *Pelita Teknol.*, vol. 18, no. 1, pp. 65–74, 2023, doi: 10.37366/pelitatekno.v18i1.3583.
- [44] G. A. M. Sugiharto, “Literatur Review: Sejarah Terciptanya Operasi Sistem ANDROID Sebagai Pion Multimedia Umat Manusia,” *Pelita Teknol.*, vol. 17, no. 2, pp. 24–32, 2022, doi: 10.37366/pelitatekno.v17i2.3336.

- [45] “C Sharp [Электронный ресурс].” Accessed: Nov. 12, 2024. [Online]. Available: <https://github.com/dotnet/vscode-csharp/blob/main/images/csharpIcon.png>
- [46] B. Raharjo, *Pemrograman Bahasa C#*. 2022. [Online]. Available: <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/335>
- [47] B. Wagner and G. Warren, “Standar Ecma,” Microsoft Learn. Accessed: Nov. 12, 2024. [Online]. Available: <https://learn.microsoft.com/id-id/dotnet/fundamentals/standards>
- [48] A. Shrestha, “Game Development Lifecycle: Review,” no. June, 2023, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/371692382>
- [49] Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, and Nurhasan Hamidi, “Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan,” *J. Inf. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 100–112, 2023, doi: 10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552.
- [50] M. R. Ridho, “Pengertian Flowchart: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya,” Telkom University. Accessed: Nov. 13, 2024. [Online]. Available: <https://bee.telkomuniversity.ac.id/pengertian-flowchart-fungsi-jenis-simbol-dan-contohnya/>
- [51] L. Setiyani, “Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan,” *Pros. Semin. Nas. Inov. Adopsi Teknol. 2021*, no. September, pp. 246–260, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19517>
- [52] Dicoding, “Use Case Diagram.” Accessed: Jun. 02, 2025. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>
- [53] J. Manajemen and S. Informasi, “Perancangan Game Edukasi Pramuka 2D Berbasis Android (Studi Kasus SDS Adhyaksa 1 Kota Jambi Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS),” vol. 4, no. September, pp. 824–832, 2024.
- [54] Rasiban, A. Septiansyah, S. Hasanah, veren nita Permatasari, and A.

- Yuliawati, “Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Yang Keluar,” *Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 283–284, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- [55] R. H. Sukarna, A. M. Januriana, . H., and M. Hilman, “Implementasi Algoritma Enkripsi Pada Sistem Informasi Manajemen Helpdesk Berbasis Desktop,” *J. Inform. dan Ris.*, vol. 1, no. 2, pp. 31–39, 2023, doi: 10.36308/iris.v1i2.535.
- [56] R. Sukarna, N. Krisdianto, M. Hilman, A. Januriana, and A. Umam, “Perancangan Aplikasi Surat Keterangan Pengantar Ijazah Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Laravel Dan Metode Extreme Programming,” *J. Ilm. Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, 2024.
- [57] E. Kurniawan, N. Nofriadi, and A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal,” *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 43, 2022, doi: 10.54314/jssr.v5i1.817.
- [58] A. R. Sudibyo, A. Gandhi, and V. Effendy, “Evaluasi Game XYZ Dengan Menggunakan Metode Game Experience Questionnaire dan Pengembangan Prototipe Rekomendasi,” *eProceedings Eng.*, vol. 10, no. 5, pp. 5087–5093, 2023, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/21382>
- [59] J. P. Lubis, N. Z. N. Fitri, and S. C. Ridwan, “Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris dan Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Inggris,” *Karimah Tauhid*, vol. 3, no. 3, pp. 3599–3605, 2024, doi: 10.30997/karimahtauhid.v3i3.12553.
- [60] D. Triyanto and R. Y. Astuti, “Pentingnya Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Di Desa Purwoasri, 28 Metro Utara,” *SETARA J. Stud. Gend. dan Anak*, vol. 3, no. 2, p. 45, 2021, doi: 10.32332/jsga.v3i2.3787.
- [61] Taufiqurrahman and Y. Al Irsyadi, “Game Edukasi Pengenalan dan

Perhitungan Angka Dalam Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Untuk Murid Sekolah Dasar Penyandang Tunagrahita di SLB Negeri Sukoharjo,” pp. 1–15, 2023.

- [62] P. Lawson, “Interpretasi Skor SUS,” 14 Sep. Accessed: Jun. 13, 2025. [Online]. Available: https://www-thinkcompany-com.translate.goog/blog/how-to-sus-out-usability-scores/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=imgs
- [63] K. Poels, Y. A. W. de Kort, and W. A. IJsselsteijn, “Game Experience Questionnaire The fun of gaming: Measuring the human experience of media enjoyment,” no. 2007, 2007.
- [64] M. Rebhi *et al.*, “Reliability and Validity of the Arabic Version of the Game Experience Questionnaire: Pilot Questionnaire Study,” *JMIR Form. Res.*, vol. 7, pp. 1–15, 2023, doi: 10.2196/42584.